

CONSOLAS.COM
LA REVISTA DE TU BLOG DE VIDEOJUEGOS
número 02_noviembre 08



Gurú Espiritual
Arnau Sans

Redactor Jefe
Dani Rodríguez

Redactores
Javier Casares
Dan Quesada
Alberto Ribes
Antonio Soto
Rodrigo González
Juan Pablo Díaz

Dirección Artística
Ester Benedit

Diseño Gráfico
Beatriz Guirado

< leyenda para descifrar el código de esta revista />



de editorial



de especial



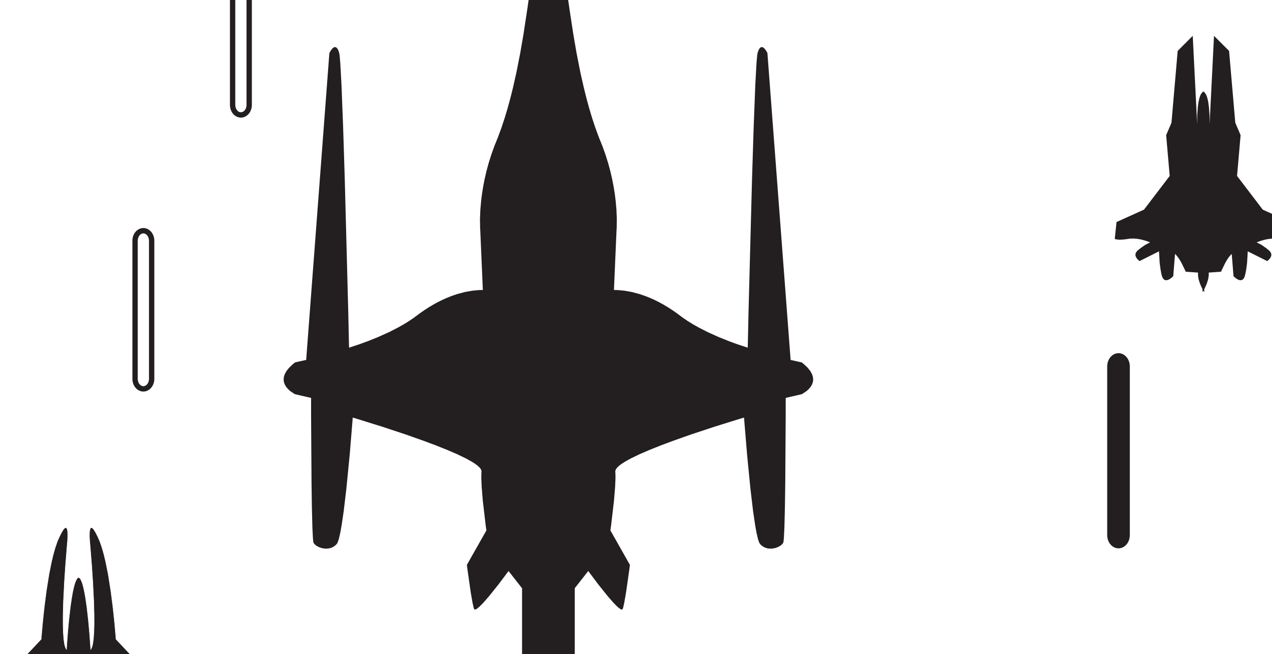
de reviews

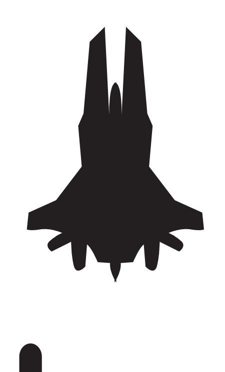


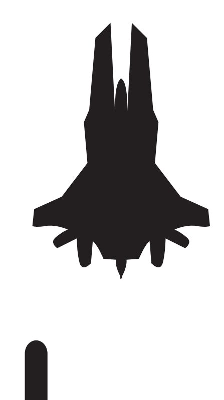
de previews

Cuando hace un mes lanzamos el primer número de la Revista Consolas.com, poco nos podíamos imaginar que 350.000 personas la leerían online. Sin pretenderlo, hemos demostrado que una revista digital, apoyada por una buena marca como Consolas.com, puede aplastar las cifras de audiencia de cualquier revista de videojuegos del kiosko. Objetivo cumplido: hemos entrado a lo grande. Nuevo objetivo: ¡Mejorar y gustar aún más!
En este segundo número hemos querido hablaros de los títulos más potentes de finales de otoño. Estos meses son, sin duda, lo más fructíferos del año: Dead Space, Far Cry 2, Gears of War 2, Megaman 9, Motorstorm 2, Fable 2... Pero pasad, pasad, que hay mucho más.

5 **Editorial**
Especial
6 Especial Naves
12 Gears of War 2
Reviews
4 Dead Space
10 Far Cry 2
16 Megaman 9
18 Motorstorm
20 Fable 2
Previews
22 Need for Speed
24 Tomb Raider









Dead Space

SORPRENDIDOS NOS HEMOS QUEDADO AL EMPEZAR A JUGAR A ESTE JUEGO DE EA, QUE SIN DEMASIADO BOMBO PUBLICITARIO EN LOS MEDIOS, PRESENTA UNOS RESULTADOS ELOGIABLES. SI LAS IMPRESIONES QUE NOS LLEVAMOS EN EL EVENTO QUE ORGANIZÓ LA COMPAÑÍA EN BARCELONA PARA PRESENTARLO YA FUE BUENA (AUNQUE EN AQUELLA OCASIÓN DEAD SPACE QUEDABA UN POCO A LA SOMBRA DEL OTRO TÍTULO CON EL QUE SE PRESENTÓ, MIRROR'S EDGE) LAS SENSACIONES UNA VEZ MANDO-EN-MANO NO PUEDEN RECIBIR OTRO APELATIVO QUE EL DE ESCALOFRIANTES.

Comentemos un poco sobre el tipo de juego que pretendemos analizar. Dead Space es un survival-horror, heredero del legado de los Resident Evil, pero gratamente influenciado por el cine de terror y de ciencia-ficción de las últimas décadas. La historia nos pone en la piel de un héroe inesperado, un ingeniero de naves espaciales, un mecánico con las manos bien enmugrecidas por la grasa. Él y un equipo de militares y demás personal técnico se dirigen al USG Ishimura, acudiendo a la llamada de auxilio de esta nave minera ubicada en el sector Aegys.

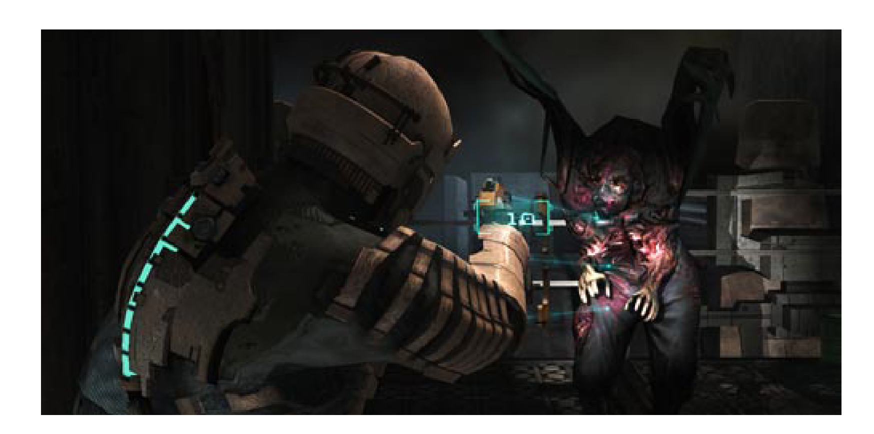
La Ishimura no es más que la más importante estación minera al servicio de la humanidad, un armatoste inmenso capaz de extraer minerales de un planeta sin la necesidad de entrar en su atmosfera. Sin embargo, ni el más avanzado artilugio humano es invulnerable a los fallos y no digamos a las averías. Así que ahí estamos nosotros, tomando el control de un mecánico que se prepara para una rutinaria jornada de trabajo, en el borde exterior de la galaxia. Las cosas empiezan a pintar más feas una vez nos empezamos a acercar. Mensajes extraños por la radio, voces entrecortadas. Allí abajo hay algo que no va bien y el contacto visual con la Ishimura confirma los temores. No hay signos de actividad. Descendemos hasta el hangar en

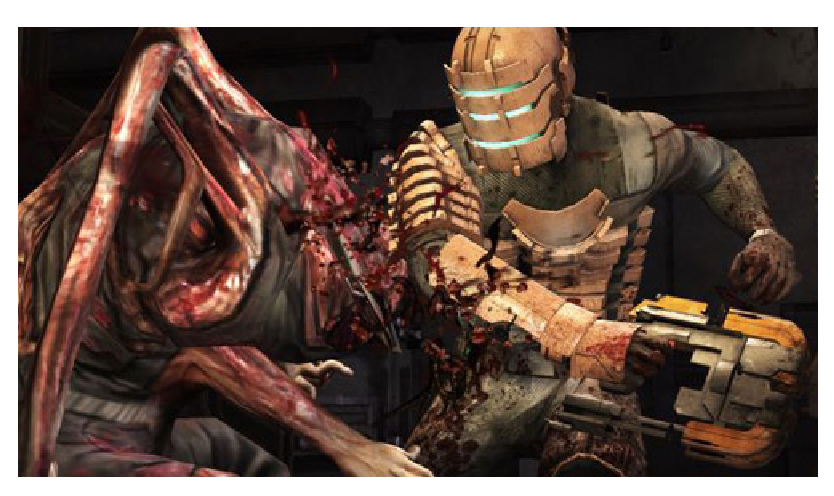
una desafortunada maniobra de aterrizaje y nuestro transporte queda maltrecho. Allí abajo la cosa pinta, como dirían los Rolling Stone, de negro. No hay rastro de vida, las paredes están manchadas de sangre y encontramos miembros cercenados por doquier. Pronto recibimos el primer ataque alienígena, que acaba con gran parte de nuestro equipo, dejan- do al resto separado, sin posibilidad de replegarse.



Tomamos algo de conciencia después de un momento de acción frenética y sobrecogedora y nos damos cuenta que somos el último mono de la cadena de mando: somos el mecánico. Así que nos va a tocar volvernos a ensuciar las manos, aunque esta vez no será solo de grasa, aquí va a haber mucha, pero que mucha sangre. El juego empieza así, envuelto en un frenesí aterrador. El entorno predispone a ello. Y es que los escenarios de Dead Space son muy cerrados, claustrofóbicos hasta el límite y con tan poca luz que desearíamos tener un visor nocturno. Además, todo está cuidado con un nivel de detalle altísimo. Las paredes tendrán carteles o mensajes escritos con sangre, los pasillos estarán ardiendo por el fuego provocado por los combates o envueltos en material viscoso y repugnante, las salas estarán desordenadas y con decenas de objetos o cuerpos sin vida tirados por el suelo, incluso flotando o congelados por los efecto de la descompresión y la ingravidez.

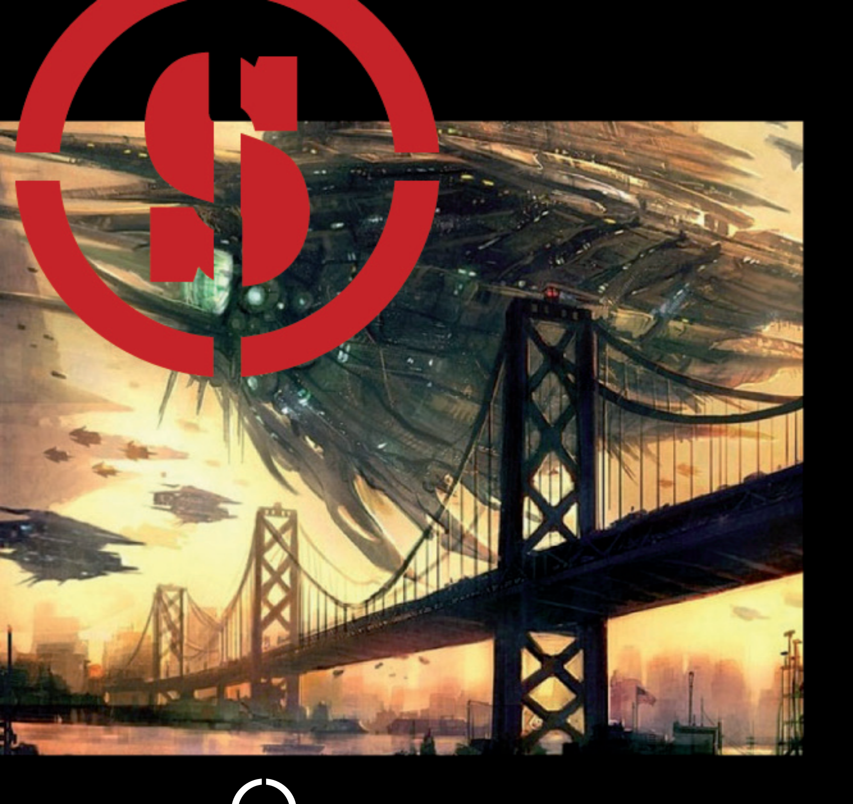
Todo con un nivel de detalle envidiable que funciona a la perfección con los efectos de luz dinámica que genera sombras muy realistas.Nuestro personaje presenta un acabado maravilloso. Su armadura, muy trabajada y con un aire barroco genial, presenta acabados endiablados y la podremos ir actualizando durante el juego, con lo que va tomando un aire más y más rudo que encantará al jugador. El movimiento es lento y agónico, transmitiéndonos la sensación de que realmente estamos dentro de ese armatoste de fibras y metal. Los enemigos presentan un acabado muy bueno, sin llegar al nivel de nuestro protagonista. Todos ellos serán tumultos mutantes humanoides de diferentes tamaños, que la verdad, dan más miedo cuando nos atacan en la oscuridad sin saber qué son. Todos nuestros enemigos son descuartizables y por desgracia, nosotros también lo seremos. Como nota negativa comentaremos el típico efecto de arrastre de los cuerpos muertos, que parece que no tengan peso y que los puntos por los que los miembros se separan del resto del cuerpo son siempre los mismos, restándole algo de veracidad a las amputaciones.





El estilo de juego es muy meticuloso.
Los movimientos serán casi siempre lentos pero seguros. La poca iluminación y el entorno claustrofóbico predisponen a ello. La cámara se situará en nuestro hombro, pudiendo ver a nuestro personaje de cintura para arriba y desplazado ligeramente hacia la izquierda de la pantalla. Los controles resultan un poco complejos al inicio de la aventura ya que podremos llevar a cabo bastantes acciones (armas, lazo tractor, golpes cuerpo a cuerpo...), pero con practica conseguiremos domarlos. Los menús y el inventario están representados mediante hologramas que se presentan delante de nosotros y el aspecto es genial. Las armas serán escasas y habrá que apañarse con poca munición. En el fondo, no dejamos de ser un ingeniero, nuestras armas iniciales serán cortadores de plasma y otros utensilios por el estilo. La duración del juego es moderada, y depende mucho de la dificultad que elijamos. A lo largo de 12 niveles, cada vez más inmersivos, Dead Space nos enganchará con una historia más profunda y mística de lo que inicialmente aparenta...

_ANTONIO SOTO













Resistance 2 (2008)

POCO SE SABE SOBRE ESTAS GIGANTESCAS NAVES DE LOS QUIMERA, SALVO QUE SON CAPACES DE DESCENDER SOBRE SAN FRANCISCO Y ATERRORIZAR A TODA LA HUMANIDAD CON SU FEROZ ASPECTO. POSIBLEMENTE SON UNAS DE LAS NAVES CON ASPECTO MÁS TEMIBLE DEL UNIVERSO.

Asteroids (1979)

EN MEDIO DE UN CAMPO DE ASTEROIDES ERRANTES EN MEDIO DEL UNIVERSO SOLO HAY UNA NAVE CAPAZ DE SOBREVIVIR: TIENE FORMA DE CURSOR, GIRA SOBRE SI MISMA A UNA VELOCIDAD ENDIABLADA Y SU DISPARO HACE TRIZAS AL ASTEROIDE MÁS GIGANTE.

Ishimura (Dead Space, 2008)

LA ISHIMURA ES UNA GIGANTESCA NAVE MINERA, CAPAZ DE ARRANCAR UN PEDAZO DE PLANETA Y LLEVARLO HASTA LAS REFINERÍAS DE LA TIERRA. DESAFORTUNADAMENTE PARA SU TRIPULACIÓN, EL ÚLTIMO PEDAZO QUE HA RECOGIDO VENÍA CON SORPRESA.

Metroid Prime (2002)

ESTA ES, POSIBLEMENTE, UNA DE LAS POCAS NAVES CON LA PEGATINA DE "MUJER AL VOLANTE". Y MENUDA MUJER: SAMUS ARAN, LA JUSTICIERA DEL ESPACIO SIDERAL.

Pillar of Autumn (Halo, 2002)

ESTE CRUCERO USNC CLASE HALCYON, CON 1.17 KM DE LONGITUD, SALTA A UN PUNTO ALEATORIO DEL ESPACIO DURANTE LA BATALLA DE REACH, Y DESCUBRE UN MISTERIOSO ANILLO: EL PRIMER HALO. EL RESTO DE LA HISTORIA YA LA CONOCÉIS TODOS.



SSV Normandy (Mass Effect, 2008)

LA FRAGATA MÁS AVANZADA DE LA ALIANZA DE SISTEMAS, LA SSV NORMANDY, ES LA NAVE DE TRANSPORTE Y BASE DE OPERACIONES DE SHEPARD DURANTE SU AVENTURA PARA SALVAR A LA HUMANIDAD. SU AVANZADO SISTEMA DE CAMUFLAJE ES OBRA DE LOS INGENIEROS TURIANOS.



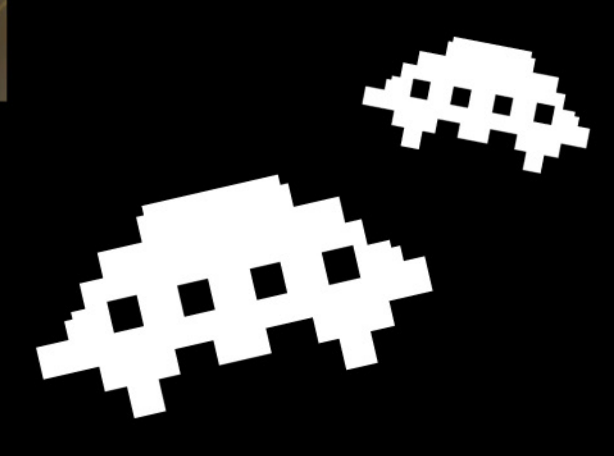
Arwing
(Starfox, 1993)

ESTA MANIOBRABLE NAVE FUE UNA DE LAS PRIMERAS EN BENEFICIARSE DE LA NUEVA TÉCNICA DE CONSTRUCCIÓN: LOS POLÍGONOS. UN ESCUADRÓN DE ELLAS, PILOTADAS POR UN ZORRO, UNA RANA Y UN CONEJO LLEVARON LAS POSIBILIDADES TÉCNICAS DE LA SUPER NINTENDO AL LÍMITE.



Dolphin
(Pikmin, 2002)

OLIMAR, CAPITÁN ESTELAR DEL PLANETA HOCOTATE, SE VA DE VACACIONES CON SU NAVE DOLPHIN (HOMENAJE AL NOMBRE EN CLAVE DE GAMECUBE) PERO ACABA ESTRELLÁNDOSE EN UN PLANETA EXTRAÑO. ALLÍ, AYUDADO POR LOS PIKMINS, DEBERÁ RECUPERAR LAS PIEZAS DE SU NAVE QUE HAN QUEDADO ESPARCIDAS POR TODO EL PLANETA, PARA PODER VOLVER A CASA.



Space Invaders (1978)

MIENTRAS LAS CRIATURAS INVASORAS DESCIENDEN AMENAZANTES SOBRE LA TIERRA, EL PLATILLO VOLANTE NODRIZA SOBREVUELA LA ZONA Y DEJA CAER ALGUNA QUE OTRA BOMBA. PRACTICAMENTE IMPOSIBLE DERRIBARLO DE UN DISPARO CERTERO.



R-Type (1987)

UNA DE LAS NAVES MÁS MÍTICAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS, PEQUEÑA PERO MATONA. SU AVANZADO SISTEMA DE ARMAMENTO, BASADO EN UNA BOLA DE ENERGÍA CAPAZ DE ABSORBER NUEVAS HABILIDADES, LA CONVIERTE EN EL TERROR DEL IMPERIO BYDO.



_ARNAU SANS


PLAYSTATION® Network
Hasta 60 jugadores online gratis
18+
www.pegi.info
EYES
STING
SHARP
ATENCIÓN:
LO DESCONOCIDO
TE MATARÁ
En la guerra para salvar el mundo, todo hombre es necesario.
Resistance 2, únete a la resistencia. Sólo para PlayStation®3.
resistance-game.com
RESISTANCE 2
PLAYSTATION 3
"" and "PLAYSTATION" registered trademarks and "" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "" is a registered trademarks of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved. Resistance 2 is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games. (c) 2008 Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.



Far Cry 2

FAR CRY NOS TRAE A LA MEMORIA UNOS EXCELENTES RECUERDOS. Este título es de esos pocos que pueden presumir de haber significado un antes y un después en el género de los FPS de PC (otros fueron Duke Nukem, Quake, Half Life, etc). Su estreno supuso un verdadero paso adelante tanto en la jugabilidad como en la calidad gráfica, y los usuarios de ordenador de sobremesa lo recordarán por muchos años. Otra cosa fue su llegada a las consolas... Como ya pasó con F.E.A.R., la llegada a consolas del éxito de PC dejó mucho que desear. Los gráficos no sorprendían y la jugabilidad se resintió en exceso. Aún así, Ubisoft no ha tirado la toalla, y nos trae ahora un nuevo Far Cry ambientado en la árida sabana africana. Durante algunos meses nos han impresionado con vídeos en los que su increíble aspecto nos ha hecho desear su llegada. Veamos ahora si el conjunto merece la pena...

El planteamiento de Far Cry 2 va más allá de un simple FPS. Sus desarrolladores han intentado llevar la libertad de movimientos y acción de la que gozamos en títulos como Grand Theft Auto o Saints Row, al género de los shooters en primera persona. Todo un reto. Y qué mejor escenario para tamaña libertad que un buen pedazo de suelo africano, en el que dos facciones (APN y UFLL) luchan por hacerse con el control.

Lo primero que deberemos hacer es elegir personaje entre un grupo de mercenarios. Todos ellos participarán en la historia, e interactuarán con el personaje de nuestra elección de una forma u otra. Nuestro objetivo, acabar con Chacal, un comerciante de armas que está haciendo el agosto a costa de la lucha que se traen entre manos. Nuestro principal reto será tratarnos la malaria recién contraída y que nos complicará la resolución de cada misión. Deberemos cumplir diferentes objetivos para llegar hasta él, y tendremos tiempo (en este juego el tiempo transcurre de forma real) para explorar tanto como deseemos, siempre teniendo en cuenta que los soldados de las dos facciones cuentan con puestos de guardia por todos los caminos y tratarán de darnos caza.

La jugabilidad general está lejos de ser revolucionaria, y cualquier habitual del género se hará rápidamente con los controles y la forma de juego. Quizá la forma de aceptar y completar las misiones será lo que más cueste al habitual de los FPS. Lo que más puede darnos problemas sea la arbitrariedad con la que los enemigos aparecen en el mapeado, convirtiéndose la exploración en algo bastante engorroso, o lo increíblemente resistentes que son nuestros enemigos, pudiendo recibir hasta tres ráfagas de tres disparos (¡nueve balas de rifle, señores!) en el pecho sin que su salud parezca mermar: continúan de pie disparándote con la misma precisión.

Es difícil evaluar las excelencias gráficas de este juego sin tener en cuenta la ambición que supone representar un terreno tan vasto como el que Far Cry 2 ofrece al jugador, y sin detener la acción para hacer ninguna carga. Si tenemos en cuenta esto, no podemos calificar el resultado más que de sobresaliente, a pesar de que respecto a otros títulos – de escenarios reducidos y movilidad limitada – vemos ciertas carencias en cuanto a cantidad de polígonos en los modelados de estructuras y vehículos, o en la calidad de algunas de las estructuras.

Se ha querido también poner especial cuidado al motor de físicas y colisiones, que hace su función de forma notable, permitiéndonos experimentar todo tipo de acciones con vehículos, o comprobar cómo la flora del lugar sufre al recibir los impactos de nuestras armas. En este apartado es quizá donde deberíamos destacar la impresionante representación del fuego que nos ofrece Far Cry 2, hasta el punto de poder organizar verdaderos incendios con fines jugables.

Cualquier juego de esta generación que persiga la ambición de convertirse en uno de los referentes en su género debe incluir un buen sistema multijugador (muchos naufragan aquí). Far Cry 2 no ha querido ser menos, y ha dotado a su título de un importante sistema multijugador (a través de LAN y Xbox Live!) en el que dispondremos de varios modos de juego: Duelo a muerte, Duelo a muerte por equipos, Conseguir el diamante (una suerte de Capturar la bandera) y Sublevación.

Todos los modos multijugador han heredado las características más exitosas de los últimos juegos online: elección de roles (asalto, explosivos, francotirador, etc.) y obtención de puntos de experiencia para mejorar a nuestro personaje. Además de esto, tendremos la opción de crear nuestro propio mapa multijugador con una herramienta increíblemente potente incluida en el propio juego. Esta herramienta dará horas de diversión a los más creativos, pues no será fácil descubrir todas las posibilidades que ofrece en poco tiempo. La descarga de mapas ajenos para competir a través de Xbox Live! se hará en el momento y de forma muy rápida, y se nos dará la opción de borrar el mapa ajeno o guardarlo en nuestro disco duro una vez acabada la partida.

_RODRIGO GONZÁLEZ





Gears of War 2

LOS LOCUST RECIBIERON UN DURO GOLPE CUANDO MARCUS Y SU EQUIPO CONSIGUIERON INTRODUCIR LA BOMBA DE MASA LIGERA EN LAS MADRIGUERAS SUBTERRANEAS DE ESTOS DEFORMADOS SERES. LA DETONACIÓN RETRASÓ SU EXPANSIÓN, PERO AUMENTÓ LA RABIA, SI CABE, DE ESTOS SERES DE ORIGEN DESCONOCIDO. PRONTO, SUS EJÉRCITOS SE REORGANIZARON Y, POR DESGRACIA PARA LA HUMANIDAD, LAS TROPAS LOCUST ERAN MUCHO MÁS NUMEROSAS DE LO QUE HUBIERA CABIDO ESPERAR. PRONTO COMENZÓ EL ASEDIO, LA ESTOCADA LOCUST CONTRA NUESTRA CIVILIZACIÓN. LAS POCAS FUERZAS DE LA HUMANIDAD NO TUVIERON MÁS REMEDIO QUE RECULAR, MIENTRAS EL ENEMIGO TOMABA CIUDADES, PUERTOS, INDUSTRIAS... HASTA LAS MISMAS MURALLAS DE JACINTO, EL ÚLTIMO BASTIÓN DE LA HUMANIDAD. ESTA FORTIFICADA CIUDAD ES LO ÚLTIMO QUE NOS QUEDA Y LOS GEARS LA DEFIENDEN A MUERTE. PERO EL ENEMIGO CADA DÍA SE ACERCA UN POQUITO MÁS Y LA SENSACIÓN DE ASEDIO ESTÁ MINANDO LA MORAL DE LOS POCOS REPRESENTANTES DE LA HUMANIDAD QUE QUEDAN PARA INTENTAR RECUPERAR EL CONTROL.

¡Por eso hay que atacar! Por eso hay que salir de Jacinto y atacar a las fuerzas Locust de nuevo allá donde más les duele. Así empieza la aventura. Así empieza Gears of War II, cuando Marcus Phoenix y los demás soldados se lanzan en la desesperada hazaña de vencer a un enemigo muy superior en número. El punto de inflexión que puede hacer que la raza humana deje de ser dominante empieza hoy. Hoy es el día más importante para la humanidad, después del Emergency Day.

Este es el argumento de la nueva aventura de Epic Games. La primera entrega de Gears of Wars no fue más que un entrenamiento, una primera toma de contacto, contra un enemigo desconocido. Ahora es la hora de la verdad. Empieza lo bueno, con muchos más enemigos que machacar, muchas más armas, escenarios más grandes, enemigos más grandes, una historia más profunda y mucha más ACCIÓN. Llevándonos hasta el extremo, Gears of War II es más y mejor de lo visto en la primera entrega. La acción comienza dentro de Jacinto, donde tendremos que acabar con un ligero número de larvas Locust. Después de esto nos lanzaremos a la acción. Se da la orden: los soldados de la COG saldrán del refugio temporal que supone Jacinto para empezar una guerra que acabará relegando al olvido a uno de los dos bandos de esta contienda. A bordo de enormes excavadoras empieza la lucha para el carismático Marcus y sus compañeros, que en esta aventura tendrán un mayor protagonismo y donde podremos saber un poco más sobre la historia personal de cada uno de nuestros héroes.

Sólo necesitaremos unos minutos para darnos cuenta que la amplitud de este nuevo Gears of War va más a saco que el anterior. En la primera pantalla ya nos encontraremos de cara contra los enemigos más voluminosos de la primera entrega. A bordo de estas excavadoras nos tocará enfrentarnos a cientos de larvas, Nemesyst, varios Brumaks, incluso hasta contra un Corpser. La reflexión del jugador tras el frenesí de la batalla es la siguiente: "Si me he encontrado con esto en la primera fase ¿qué demonios me espera en las siguientes?" El estilo de juego no ha cambiado nada respecto a la anterior entrega. Cámara al hombro volveremos a tener las mismas sensaciones que antaño. Rápidamente estaremos de nuevo habituados al estilo de juego que hizo grande al primer Gears of War, haciendo sonar, por fin, el sonido de la sierra mecánica de nuestro fusil Lancer. Para no aburrir, los chicos de Epic Games han incorporado un buen montón de armas nuevas (sin olvidar nuestro amado Martillo del Alba) con las que descuartizar y cercenar miembros Locust por doquier. Otra novedad incorporada al juego es el duelo de sierras, con la que un enemigo podrá defenderse de nuestro implacable mandoble si está equipado con un fusil Lancer también. Mediante el aporreo del botón B del mando, tendremos que superar la frecuencia de pulsaciones del botón de nuestro enemigo para causarle la mortal y mutilante herida.



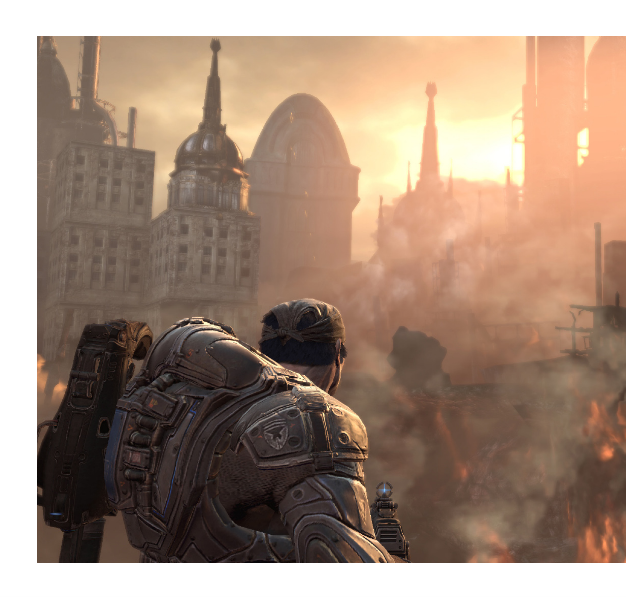




Gráficamente, Gears of War II ha conseguido superar el estupendo resultado obtenido en la anterior entrega. Ahora los escenarios son más grandes y sin embargo mantienen un resultado igual o mejor que el anterior. Nuestra vista llegará más lejos en los escenarios abiertos y los filtros y las texturas han sido mejoradas para dotar al juego de una ambientación aun más terrorífica. Los personajes han recibido un ligero lavado de cara y presentan una mejor aplicación de las sombras y unas texturas más suaves. Si bien seguimos viendo un ligero retraso en la carga de algunas texturas, ahora éstos son mucho menos frecuentes de lo que lo fuesen en la primera entrega. Los enemigos Locust son los que han recibido especial atención en esta segunda parte, ahora son mucho más numerosos y su variedad ha aumentado. Si el aspecto en el primer Gears of War era más futurista, ahora muchos de los nuevos enemigos tienen un tinte medieval, con armaduras curtidas, telas oscuras e incluso equipados con armas de mano, mazas, cadenas y cornamentas imponentes. El trabajo realizado tanto en diseño como en acabado gráfico es especialmente espectacular en el caso del enemigo. Gears of War II ha tenido el honor de superar a su predecesor en lo referente al apartado gráfico, cosa que, sin dudar, tiene bastante mérito ya que los resultados conseguidos en este juego mantenían siendo de lo mejorcito pese al tiempo que a pasado desde su lanzamiento. La música y las voces siguen manteniéndose fieles. Phoenix, Cole y los otros personajes siguen manteniendo la voz original y volver a escucharlos, así como ciertos sonidos emblemáticos, nos pueden poner los pelillos de punta.

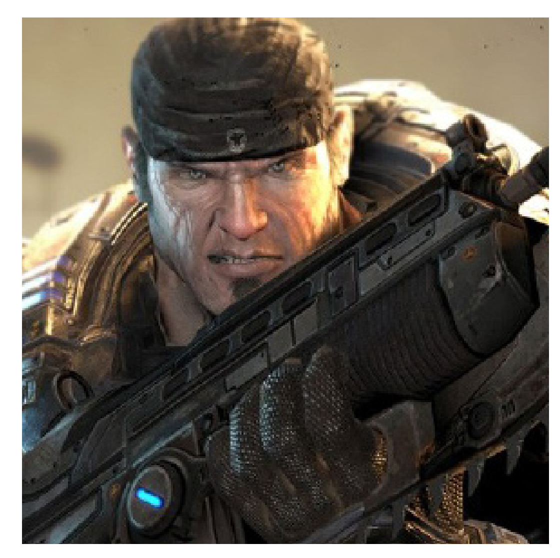


La campaña de un jugador nos pone tras las pistas de un argumento espectacular, profundo y muy oscuro. No desvelo nada si comento que aparecerán enormes criaturas, montaremos en poderosos vehículos y viviremos momentos de tensión extrema durante la campaña. Sin embargo, esto puede quedar como una mera anécdota gracias al portentoso modo multijugador. Y es que, los modos multijugador de Gears of War II lo pueden petar. Finalmente tú decides, pero la experiencia de jugarlo contra otros (un máximo de 10, 5 por bando, uno más para cada bando que en el primer Gears of War) es la puntilla que remacha a la perfección un título que sin duda rivalizará por ser uno de los más importantes lanzamientos del año. Las modalidades comprenden los típicos King of the Hill, todos contra todos, un Capture the Flag donde la bandera es un rehén, una divertida modalidad en parejas, entre otros. Sin embargo, debemos mencionar el modo Horda, una nueva adquisición de la saga. En esta modalidad, 5 jugadores lucharan en cooperativo contra oleadas y oleadas de enemigos gestionados por la máquina, con niveles de dificultad que irán creciendo, a la vez que crece nuestro estrés y también nuestra diversión. Os lo aseguro, el modo Horda es un diamante en bruto. Tiempo al tiempo y pronto estaremos todos ahí metidos, masacrando Locust...



_ANTONIO SOTO

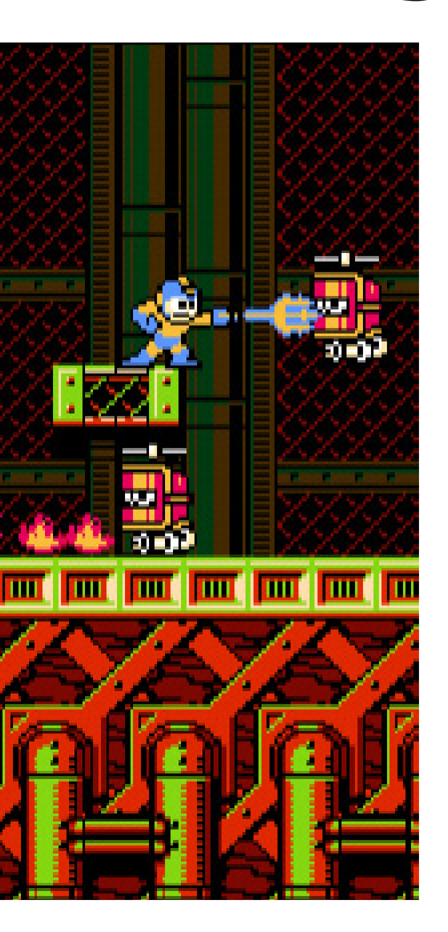




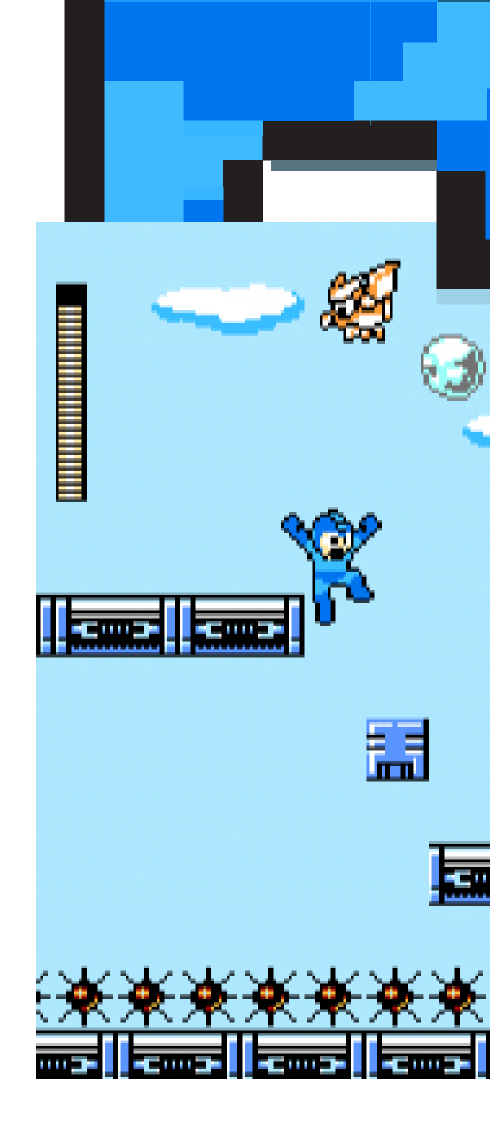



Meganman 9



ENTRE OTRAS MUCHAS COSAS, EL SITIO DE DESCARGAS XBOX LIVE ARCADE PUEDE LLEGAR A CONVERTIRSE EN UN REDUCTO DE FRIKI-NOSTÁLGICOS QUE ANSÍAN LA VUELTA DE LOS 8-BITS SI ALGUNOS FABRICANTES SE SUMAN A LA ÚLTIMA INICIATIVA DE CAPCOM. DESPUÉS DE 12 AÑOS, MEGAMAN 9 ES LA NUEVA ENTREGA DE LA FRANQUICIA MÁS LARGA DE LA COMPAÑÍA JAPONESA QUE VUELVE A TRABAJAR EL PÍXEL, EN ESTE CASO, DE LA MISMA MANERA QUE A FINALES DE LOS 80. POR LO TANTO, VALORAR UN JUEGO QUE PODRÍA COMPETIR MANO A MANO CON LA LARGA RISTRA DE ROMS QUE TENGO ALMACENADOS PARA EL MAME CON EL BAREMO DE UN JUEGO NUEVO SERÍA UN DESCALABRO. VAMOS A PONERNOS EL CHIP OCHENTERO EN EL QUE DOS BOTONES PARA EL MANDO DE UNA CONSOLA ERAN MÁS QUE SUFICIENTES, 240 LÍNEAS EN NUESTROS TELEVISORES YA EXPRIMÍAN TODA SU POTENCIA Y LOS 16-BITS ERAN SOLO UNA PROMESA. GO!

Para que os hagáis una rápida idea debemos volver al pasado, hasta hace 20 años, cuando cargábamos el cartucho de Megaman 2 en nuestra indestructible NES. Capcom ha seguido el mismo estilo que en aquella entrega, un plataformas 2D con escenarios algo complejos e infestados de enemigos que merman nuestra vida con sus ataques. Las habilidades de Megaman son correr, saltar y disparar. Ya está. Se han eliminado otras características que se han ido



Plataformas 2D con escenarios algo complejos e infestados de enemigos

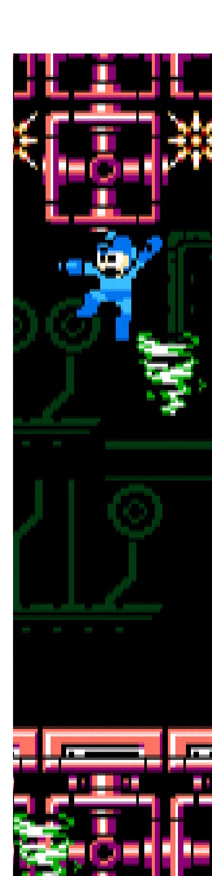
viendo durante las últimas entregas como el deslizamiento o el disparo de recarga. La complejidad del título reside en la capacidad que tengamos de hacer los saltos en el momento exacto, disparar aprovechando los puntos y momentos débiles de nuestros contrincantes y ser capaces de asimilar la velocidad a las que pasa todo esto. El juego es fastidiosamente difícil, y para alguien que nunca haya probado un Megaman podría llegar hasta frustrante.

Disponemos de 8 robots a los que liquidar desde el primer momento. Acabar con cada uno de ellos nos permitirá emplear su arma para eliminar al siguiente. Pero aquí también nos encontraremos con un nuevo desafío. Escoger el orden de malos a los que eliminar no es siempre evidente por lo que nos podemos encontrar repitiendo una y otra vez hasta que lleguemos al final. Todos los enemigos con los que nos encontramos siguen un patrón claro, descubrirlo y saber atacar en el momento exacto es la clave de este nuevo clásico.

La banda sonora tampoco se ha quedado en el presente. Volvemos a tiempos en los que la música que acompañaba a los juegos parecía estar compuesta con un Casiotone y de una simplicidad en su espectro sonoro que hubiera hecho levantarse de su tumba al mismísimo Robert Moog. No esperéis explotar el sistema de bocinas de ultima generación que tenéis en vuestro salón, de hecho os recomiendo bajar el sonido porque este juego escuchado alto puede llegar a taladrar el cerebro.

Acabar el juego puede llegar a ocupar mucho de vuestro tiempo libre, pero no acaba aquí la cosa. Como ya es habitual en los juegos de Xbox 360, la cantidad de desafíos que podéis desbloquear es brutal y la rejugabilidad de un juego como este no se ve en nada afectada por haberlo completado alguna vez.

_ALBERTO RIBES





R4

Motorstorm

DOS AÑOS DESPUÉS DE QUE VIERA LA LUZ MOTORSTORM, ACOMPAÑANDO LA SALIDA AL MERCADO DE LA FLAMANTE TERCERA CONSOLA PLAYSTATION, LLEGA HASTA NUESTRAS TIENDAS MOTORSTROM: PACIFIC RIFT. En este segundo título de la saga se ponen a nuestra disposición 16 nuevos circuitos, situados en una misma isla imaginaria del Pacífico y que servirán de escenario para la competición más extrema de mundo del motor: rancheras, quads, motos, 4x4 y hasta Monster Trucks se juntarán en las mismas pistas para tratar de hacerse con la victoria en cada carrera.

Cuando MotorStorm vio la luz pocos habían osado adentrarse, aunque fuera de refilón, en las competiciones de motor con tanta osadía y desparpajo, utilizando algunos de los vehículos menos conocidos por los usuarios en el mundo de la competición. A día de hoy-y por estas fechas-títulos como Pure y Baja han venido a poner un poco de color a este subgénero de la conducción extrema. A priori MotorStorm parte desde una posición privilegiada... ¿Preparado para mancharte de barro?

Habiéndose elegido una isla volcánica para el campeonato que tiene lugar en Pacific Rift, no podría ser de otra manera: la tierra, el aire, el fuego y el agua son los elementos que gobernarán cada carrera en este idílico paraje. Si bien podremos encontrar cualquiera de estos cuatro elementos en prácticamente todos los circuitos y eventos, éstos están organizados en cada una de las cuatro categorías, de forma que, cuando corramos en una de las carreras encuadradas en el campeonato de Fuego, podemos contar casi con certeza, con la aparición de ríos de lava en varios rincones del trazado... con las consecuencias que esto pueda acarrearle a nuestro vehículo. Es una pintoresca forma de dejarnos clara la variedad de elementos con los que deberemos lidiar en las carreras de este título.

Lejos de ser nuestros contrincantes nuestras principales preocupaciones, deberemos tener nuestra atención puesta en cada recodo, cada cambio de rasante y cada obstáculo del escenario, pues cualquiera de ellos puede acabar con la carrocería de nuestro vehículo. Aunque parte de este pintoresco punto de partida, Pacific Rift es en líneas generales, y aunque a algunos les pese, una mera evolución sobre lo ya visto en el primer MotorStorm. Con una jugabilidad más ajustada, con algunas mejoras en el motor gráfico... pero básicamente se trata del mismo juego. Si te gustó MotorStorm, te gustará Pacific Rift, pero no esperes un juego totalmente nuevo. Por algo sería que los responsables de Evolution y Sony decidieron que el título, que en principio iba a llamarse MotorStorm 2, pasara a titularse MotorStorm: Pacific Rift, dando a entender que la evolución que encontrarían en él los aficionados a la primera entrega, no justificaba ese significativo 2.



A primera vista, lo que más impresiona de este nuevo título en comparación con el primero es la increíble densidad de objetos y detalles de que goza cada circuito. Y en su mayoría no se trata de meros adornos, si no que son objetos interactivos que deberemos tener muy en cuenta para el desarrollo de nuestra carrera, sobre todo porque de una vuelta a otra pueden haber cambiado de lugar debido a la interacción de otro corredor. Un gran uso del motor de físicas Havok aplicado al mundo de las carreras. Por otro lado, los circuitos son mucho más anchos, y no nos referimos sólo al tamaño de los carriles imaginarios por los que nos movemos, sino que contaremos con mucho más terreno para movernos en forma de atajos, o caminos secundarios. O no tan secundarios, pues cabe la posibilidad de darnos cuenta de que para nuestro vehículo en concreto uno de los caminos posibles es el más adecuado (no es lo mismo atravesar un pantano en una motocicleta que con un camión). Todo esto le añade al juego un componente estratégico que, si bien ya lo tenía MotorStorm, Pacific Rift ha sido diseñado para aprovecharlo al máximo.

También en el capítulo de mejoras habría que señalar una cuidada inteligencia artificial que nos pondrá la cosa difícil a la hora de adelantar a rivales de todas las formas y pesos. A pesar de que el modo principal (festival) se trata básicamente de aumentar nuestro rango como piloto avanzando una carrera tras otra, se han incluido pequeñas variaciones en las mismas que le dan variedad a la competición. Ejemplo de ello es el modo eliminación, bien conocido por los habituales de la saga Burnout, o la inclusión de objetivos secundarios en la carrera, como puede ser no destrozar el coche por encima de un número determinado de veces. A este buen puñado de mejoras debemos ponerle el contrapeso de alguna falta...

La principal, el estancamiento gráfico que sufre la saga. Dos años y la capacidad de Playstation 3 dan para mucho más, y así lo esperábamos. Quizá para muchos resulte también un defecto lo frustrante que puede resultar quedar eliminado en una misma carrera una vez tras otra, sin poder avanzar por ello. Esto sin duda se ve compensado cuando logras encontrar el modo de superarte a ti mismo, sin duda uno de los pilares de este soberbio juego de carreras. Consejo: cuando no lo logres, busca un vehículo más adecuado.
MotorStorm: Pacific Rift

Si en algo se sobrepone con claridad este juego al primero de la saga es en las opciones multijugador. Y no estamos hablando sólo de los modos de juego online, si no en la recién incluida posibilidad de competir con hasta cuatro amigos en la misma consola. Un detalle muy de agradecer que amenizará nuestras reuniones. En esta modalidad podremos elegir entre partidas estándar (carreras simples) o modo eliminatoria (comentado más arriba), y por supuesto tendremos la posibilidad de elegir entre las 16 pistas que contiene el juego, establecer el número de vueltas, elegir el momento del día en que se correrá la carrera, o fijar la dificultad de los rivales que controlará la CPU. Si elegimos conectarnos a internet para disfrutar de los modos online de Pacific Rift, nos encontraremos con las siguientes propuestas: Partida clasificatoria, en la que nuestros resultados valdrán para nuestro ascenso en el rango de pilotos; Partida informal, su nombre lo dice todo; y Partida personalizada, en la que, aparte de buscar partidas con características concretas, podremos crear nuestra propia sala con las normas de competición que deseemos. Todo ello con un rendimiento excepcional en el que, hasta donde hemos podido ver el lag no ha aparecido en ningún momento.

_RODRIGO GONZÁLEZ





Fable 2

FABLE, UNO DE LOS MÁS AMBICIOSOS PROYECTOS DE PETER MOLYNEAUX Y SU DESARROLLADORA LIONHEAD STUDIOS PARA LA PRIMERA XBOX RESULTÓ SER TODO UN ÉXITO, DE MODO QUE UNA SEGUNDA ENTREGA ERA CUESTIÓN DE TIEMPO. RUMORES Y NOTICIAS SOBRE ÉSTA LLEVAN AÑOS DANDO VUELTAS POR LA RED Y FINALMENTE EL JUEGO HA VISTO LA LUZ. NO PARA LA XBOX, SINO PARA SU AVENTAJADA SUCESORA, LA 360.

La dinámica sigue fiel al primer título. Nos encontramos ante un RPG donde la carga moral está muy presente. La historia nos transporta 200 años después del primer Fable, la sociedad no ha avanzado mucho y todo parece muy similar a antaño. Solo una cosa ha cambiado: los héroes ya no existen. Ahora no son más que mitos y leyendas, al igual que la magia y los actos de gran valentía. En este contexto, donde todo parece mucho más calmado y aburrido es cuando hace aparición un nuevo héroe (o heroína), un representante de esa extinta estirpe.

Él y su hermana son jóvenes mendigos en Albión, que desean por encima de todo abandonar la pobreza y vivir bajo un techo amplio y cálido. Aquí hace aparición Lord Lucien. Sus planes van más allá de controlar el mundo de Albión, él aspira a más y conoce la existencia de los nuevos héroes, los únicos capaces de desbaratar sus megalomaníacos planes. De esta forma Lucien da con tu hermana y también contigo y mediante engaños consigue atraeros hasta su castillo. Allí acaba con la vida de tu hermana y también con la tuya, o eso piensa él. Theresa, una mística, consigue dar contigo y curar tus heridas. A partir de ahora, ella será tu mentora y también tu familia.

Pasan los años y dejas de ser un crío. El futuro está sobre tus espaldas y Theresa te informa de los planes de Lucien. Es hora de pararle los pies. El malvado gobernador de Albión sigue buscando a los héroes que faltan para acabar con ellos. Tú también los buscarás, pero para organizar la rebelión que acabará con Lucien.

Horas y horas de juego, en un mundo complejo donde existen ciclos de día y noche, donde la vegetación va cambiando con el tiempo y donde encontraremos innumerables guiños a la anterior entrega. Interactuaremos con los ciudadanos, cada uno con sus preferencias, casándote con ellos, teniendo hijos, sin ningún tipo de limitación a la hora de hacer cosas para bien o para mal, solo nuestra propia moralidad. Podemos casarnos, sí. Pero también podemos llevar a nuestra esposa hasta un altar pagano y sacrificarla (nos darán más puntos). Podemos trabajar cortando leña o trabajar en el bar sirviendo copas y emborrachando a la sociedad. Aunque tampoco tenemos por qué trabajar, si podemos robar. Todo esto mientras intentamos seguir el hilo del argumento, nuestra misión principal. Nuestros actos determinarán nuestro carácter y nuestro carácter a la vez nuestro físico. Como podéis ver Fable II posiblemente sea el juego más complejo a nivel "social" hasta la fecha y enumerar sus virtudes al respecto nos llevaría demasiadas palabras.

El sistema de juego es muy intuitivo y nos permite desenvolvernos a la perfección en un videojuego que es tan social como de acción. Con el stick digital y con el boton R1 controlaremos las acciones sociales: tirarse pedos, cantar, bailar, alagar, abofetear o reñir. Con los botones X,A,B e Y controlaremos las armas y los poderes mágicos. Puede que alguna vez cometamos el error de pulsar un botón de pelea en medio de un acto social, causando el caos entre la población. Esto suele ocurrir más hacia el principio del juego cuando aun no estamos acostumbrados. No obstante, no te preocupes, no hay nada que no se solucione con un buen bailecito o con una entrañable pedorreta. La cámara, bastante incordiante en juegos de este estilo, no molesta en exceso y permite una jugabilidad totalmente normal.

Gráficamente no estamos ante un juego excesivamente potente. Su estilo gráfico más cómico que realista no busca generar escenarios fieles a la realidad sino que intenta más bien crear un mundo de fantasías, muy colorido y vistoso. Detalles encontraremos hasta en el más mínimo detalle y aunque los escenarios no son del todo abiertos, podremos interactuar con bastantes objetos. En lo referente a los personajes volvemos a lo mismo, casi todos los personajes tienen un aspecto algo cómico y caricaturesco, resaltando sus atributos. Nuestro personaje principal, a medida que pasa el tiempo, irá cambiando in-game acentuándose algunas facetas (como la barriga o la barbilla). Los modelos de personajes son bastante variados aunque, sobretodo en el caso de las mujeres, pueden repetirse bastante dentro de una misma población. En cuanto a enemigos se refiere, nos enfrentaremos a todo tipo de seres: soldados de Lucien, con sus trajes muy característicos; Hobbes, una especie de duendecillos; ladrones; Balveinos; unos seres medio monomedio humanos; gigantescos Trolls; etc. La variedad está servida. Como punto negativo en referencia al apartado gráfico encontramos unos tiempos de carga excesivamente largos por momentos y algunos efectos del famoso clipping.


_ANTONIO SOTO

La banda sonora, así como los efectos de sonido están cuidados a la perfección. Las melodías, que se combinan a la perfección con momentos de silencio musical, dotan la juego de un aire místico que no agota ni se repite. Además, debemos tener la banda sonora, así como los efectos de sonido están cuidados a la perfección. Las melodías, que se combinan a la perfección con momentos de silencio musical, dotan la juego de un aire místico que no agota ni se repite. Además, debemos tener en cuenta que el juego está totalmente en castellano. Otro punto más a la ya larga lista...





Need for Speed

undercover

DE NUEVO NOS ENCONTRAMOS CON UNA NUEVA ENTREGA DE NEED FOR SPEED, ESTA VEZ Y POSIBLEMENTE TRAS UN CLAMOR POPULAR ESTEMOS ANTE UNA VUELTA A LOS ORÍGENES COMO MOST WANTED O CARBONO, TRAS SU PASO ALGO DESAFORTUNADO POR LAS CARRERAS LEGALES EN PRO STREET LOS CHICOS DE EA SE HAN DADO CUENTA QUE EL ESPÍRITU NEED FOR SPEED ESTA EN CORRER AL MARGEN DE LA LEY Y SIN DUDA ESTE NUEVO UNDERCOVER LO TIENE.

En esta nueva entrega seremos un policía encubierto que deberá abrirse paso en una ciudad, Tri-City, dividida en 3 sectores, donde tenemos que convertirnos en el numero uno de los malos. Gráficamente esta nueva versión ofrece un nivel muy por encima de las anteriores incorporando elementos como el humo que pudimos ver en Pro Street, de nuevo con modelos reales, daños en los vehículos y sin olvidar el tunning que siempre esta presente en cualquier Need For Speed.

Otra de las características principales de este juego ha sido su historia, siempre nos habían tenido enganchados a una trama y esta vez no será menos, con imágenes cinematográficas y actores de la talla de Maggie Q (Misión: Imposible 3) estaremos ante una historia que nos dejara un gran sabor de boca, sin duda un gran aliciente para adquirir el título. Si a todo esto le sumamos un espectacular modo online donde podremos disfrutar de nuevos y revolucionarios modos como el de policías y ladrones podremos decir que se esta cociendo un gran titulo que esta vez esperemos no decepcionará a nadie.

Resumiendo: en unas semanas tendremos una nueva entrega de uno de los juegos de conducción más aclamados de los últimos tiempos y tras algunos altibajos esta vez vuelve a sus orígenes inspirándose en películas muy en al línea de A todo gas. Sin duda a expensas de nuestra review permaneced muy atentos porque los motores empiezan a calentarse bajo los capos de los vehículos más potentes del mercado y para todas las consolas de nueva generación.

_JUAN PABLO DÍAZ




GEARS OF WAR 2
AÚN QUEDA ESPERANZA
www.gearsofwar.com
EPIC GAMES
Microsoft game studios
© 2008, Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados. Epic, Epic Games, el logotipo de Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix y el logotipo de Crimson Omen son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Epic Games, Inc. en Estados Unidos de América y/u otros países. © 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de compañías Microsoft.
GAME CRITICS AWARD 08 WINNER
18+
www.pegi.info

P

Tomb Raider
Underworld

POR FIN LOS POSEEDORES DE UNA PLAYSTATION 3 O UNA XBOX 360 VAN A PODER DISFRUTAR DE LAS AVENTURAS DE UNA DE LAS MÁS FAMOSAS HEROÍNAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS, LARA CROFT, QUE DESPUÉS DE MÁS DE 10 AÑOS AL PIE DEL CAÑÓN QUIERE DEMOSTRARNOS EN ESTA NUEVA GENERACIÓN DE CONSOLAS QUE AÚN TIENE MUCHO QUE DECIR. POR ESO SE PRESENTA CON UNDERWORLD, UNA NUEVA AVENTURA QUE ESPEREMOS GUSTE INCLUSO AL MÁS ACÉRRIMO SEGUIDOR DE LA SAGA.

De nuevo los chicos de Crystal Dynamics se ocuparán de hacer que Lara Croft desfile como si de una supermodelo se tratase por nuestras pantallas derrochando su glamour a diestro y siniestro. Y para ello no sólo han mejorado a la heroína gráficamente, sino que la han dotado de la nada despreciable cifra de más de 1500 movimientos diferentes que han sido capturados mediante motion capture, aparte de eso veremos a una Lara algo más madura con respecto a sus anteriores entregas.

Si en su anterior aventura Lara debía buscar la famosa espada de Excalibur, esta vez no será menos y deberá lidiar con las leyendas de la mitología nórdica y buscar el poderoso martillo de Thor, y todo para intentar encontrar a su desaparecida madre que la espera en Avalon. En fin, a grandes rasgos esta será la trama argumental, aunque no se han dado muchos más detalles.

Así que visitaremos lugares tan dispares como México, Tailandia o el Mar Mediterráneo entre otros, esta vez los escenarios serán algo más grandes y no tendrán un modo tan lineal como en las anteriores partes, aunque seguirán en la línea Tomb Raider. En esta nueva aventura abundarán muchísimo los niveles bajo el agua, de ahí la coletilla Underworld, por lo que deberemos manejar con maestría a nuestra heroína cuando se sumerja en el líquido elemento. Más enemigos en las fases para aumentar la acción del juego también será uno de los nuevos alicientes así como el tiempo que nos rodeará ya que las inclemencias meteorológicas afectaran directamente al desarrollo del título.

Y, por supuesto, no faltarán las motos y diferentes vehículos que han acompañado a Lara en sus ultimas aventuras, sin duda esta chica sigue estando en forma como el primer día. En definitiva estamos ante lo que a primera vista parece un paso de gigante para Tomb Raider, intentando eliminar las carencias que muchos usuarios y fans habían reclamado durante tiempo a este titulo Underworld puede convertirse en uno de los títulos de estas Navidades.

..JUAN PABLO DÍAZ





WWW.CONSOLAS.COM